

MÖBELRITTER IM TRAUNERHOF !!!

Könnst ihr es euch für 7. Mai 2025 einrichten? (S 1.)



389. Ausg. 1. Mai 2025
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro



TrauCON 2025

Letzter Aufruf: Ab Mittwoch, dem 8. Mai 2024 beginnen die oberösterreichischen Spieletage im Traunerhof. Das gesamte verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt findet traditionell die TrauCON statt.

Beginn ist am Mittwoch, den 28. Mai 2025 um 18:00 Uhr. Geplantes Ende am Sonntag, den 1. Juni 2025 um ca. 17:00 Uhr. Also genug Zeit, um (mindestens) 1 x vorbeizuschauen.



Liebe Guido Fans,

harte Zeiten sind angebrochen für Anhänger von Styling- und Einrichtungs-Dokus. Shopping Queens gibt es schon lange nur noch als Wiederholung und auch die Deko Queens haben aktuell Pause.

Einziges Lichtblick ist, dass uns gelegentlicher Regen draußen ein schönes "Sattgrün" beschert und wir uns daher nicht ganz so dringend um die Farbakzente in den eigenen vier Wänden kümmern müssen. Das soll natürlich keinen Knobelritter davon abhalten mittels "Woodcraft" home improvement zu betreiben.

Ich möchte nur davor

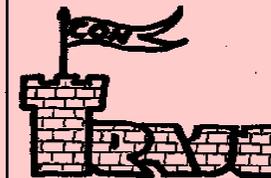
warnen, es nicht zu übertreiben: wenn man nicht aufpasst, ist schnell die ganze Wohnzimmerwand "Total Regal". Zum Glück haben wir mit Frank, dem Zimmermann-Meister einen Experten für das Schickliche und Angemessene an der Hand, der euch gerne dabei hilft, euer Dekor "Décorum" nicht zu gefährden.

Am 7. Mai erzählt er ab 18:00 Uhr in seiner Werkstatt Traunerhof aus seinen langjährigen Berufserfahrungen. Ich darf euch für euer nächstes Projekt noch ein aufmunterndes 'Ja, wir schaffen das!' ausrichten,

Herzlichst
Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis



Oberösterreichische Spieletage 2025

Die oberösterreichischen Spieletage - aka „TrauCON“ - werfen bereits ihren Schatten voraus. Traditionell findet dieses „Gathering of Friends“, diese Zusammenkunft spielbegeisterter Menschen aus ganz Oberösterreich, aus Wien, Niederösterreich und dem benachbarten Ausland am verlängerten Wochenende

ritter der knobelrunde

um Christi Himmelfahrt statt. Beginn ist somit unser normaler Spieleabend am Mittwoch, den 28. Mai 2025 ab 18:00 Uhr. Ende voraussichtlich am Sonntag, den 1. Juni 2025 am späten Nachmittag. Den Spielern bleiben auf diese Weise etwa 95 Stunden Zeit, ihrem liebsten Hobby zu frönen. Und es wird tatsächlich - wie schon in der Vergangenheit - nicht so wenige Geben, die auf eine Nettospielzeit von mehr oder weniger 50 (!) Stunden kommen werden.

Die ersten Reservierungen (unsere Freunde aus Wien und aus München) sind übrigens schon eingetroffen.

Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen (auch wenn es mittlerweile viele Spielveranstaltungen gibt), und freuen uns auf viele tolle Stunden Spielvergnügen, wofür auch wieder viele interessante Neuerscheinungen zur Verfügung stehen.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 18. Mai 2025 um 12:00 Uhr.

Spiel-Termine im Mai

- 2.+ 3.5. LinzCON
- Keferfeld, Oed
- 2.- 4.5. JKU Games
- J. Kepler Uni Linz
- 3.5. Würfelschänke Ried
- 7.5. Knobelritter Traun
- 10.5. Franckviertel
- 13.5. Stammt. Marchtrenk
- 13.5. Spielwand Pasching
- 14.5. Knobelritter Traun
- 15.5. Stammt. Oftering
- 17.5. Brettspielfr. Griesk.
- 17.5. Spieleversum Linz
- 15.5. Stammt. Oftering
- 21.5. Knobelritter Traun
- 21.5. Stammt. Thening
- 23.5. Auwiesen
- 24.5. Otelo, Vöcklabruck
- 24.5. Solar City Pichling
- 28.5. Knobelritter Traun
- 29.5. - 1.6. TrauCON
- Oberösterr. Spieletage

Game News - Spielkritik

Womit sollen wir bloß unsere Wohnung einrichten? Wie wär's mit ein bisschen grün, mit ein paar Zimmerpflanzen? Somit passt das folgende Spiel recht gut zum Thema...



Titel: Sattgrün
Art: Kartenlegespiel
Autoren: Molly Johnson, Robert Melvin, Kevin Russ, Aarom Mesburne & Shawn Stankewich
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: Euro 34,90

Einleitung

Der Mensch soll ja eine Million Farben unterscheiden können, da wird es für die Farbe "Grün" wohl so an die 100.000 verschiedene Töne geben. Das Problem wird eher sein, sie alle benennen zu können. Horizontgrün, Erste Hilfe-Grün, Opalgrün, Olivgrün, Wandtafelgrün, Schweinfurter Grün, Schwarzgrün und Flaschengrün sind ein paar Bezeichnungen, die ich gefunden habe. "Sattgrün" war aber nicht darunter.



Dieser Begriff - der Titel des hier näher vorgestellten Spiels - soll wohl auf das üppige Wachstum der Zimmerpflanzen verweisen, mit denen wir dabei unser Zuhause in eine grüne Oase der Ruhe verwandeln wollen.

Spielbeschreibung

Die **Zimmerpflanzen** sind auf Karten abgebildet. Sie sind in 5 Arten unterteilt, wobei jede Art ihr eigenes Symbol und ihre eigene Farbe hat: Sukkulenten (Magenta), Blütenpflanzen (gelb), Blattpflanzen (dunkelblau), Kletterpflanzen (hellblau) und ungewöhnliche Pflanzen (orange). Neben einer kurzen Beschreibung finden wir auf jeder Pflanzenkarte noch die für ein Gedeihen erforderlichen **Lichtverhältnisse** (Sonnenlicht, Halbschatten oder Schatten) sowie einen **Wachstumswert** (zwischen 3 und 9).

Die **Zimmerkarten** gibt es in denselben 5 Farben. Sie weisen auf jeder der 4 Kanten eines der drei Lichtbedürfnis-Symbole auf. Das Feld in der Mitte der Karte bietet im Laufe des Spiels Platz für einen Gegenstand. Diese - Möbelstücke und

Haustiere - kommen wiederum auf **Gegenstandsplättchen** vor, welche zusammen mit ein paar Plättchen "Pflege" in einem Beutel gut gemischt werden. Bevor eine Partie startet, decken wir von jedem der beiden Stapel "Zimmer" und "Zimmerpflanzen" 4 Karten auf und ziehen 4 Plättchen aus dem Beutel, welche den "Markt" darstellen. Außerdem erhalten wir von jedem Stapel eine Karte, welche dann nebeneinander gelegt den Beginn unseres "Zuhause" bilden.

Sind wir an der Reihe, nehmen wir ein **Plättchen und eine Karte (1.)** aus derselben Spalte vom Markt und müssen eine **Karte in unserem Zuhause anlegen (2.)**. Dabei wechseln sich Pflanzen- und Zimmerkarten ab, sodass im Spielverlauf ein schachbrettartiges 5 x 3-Raster entsteht.

Danach **prüfen wir die Lichtbedürfnisse (3.)** der gerade gelegten Karte. Für jede Übereinstimmung an Lichtbedürfnis-Symbolen zwischen Pflanzen und Zimmer dürfen wir ein Blatt auf die entsprechende Pflanze platzieren. Anschließend dürfen wir **Plättchen einsetzen (4.)**. Ein Möbel-

Fortsetzung von „Sattgrün“

stück oder ein Haustier können wir auf ein freies Feld in einem Zimmer platzieren, Pflegeplättchen hingegen dürfen wir direkt einsetzen und den angegebenen Vorteil nutzen, um zusätzliche Blätter auf Pflanzen legen zu können.

Sobald auf einer Pflanze ausreichend viele Blätter (gemäß Wachstumswert) liegen, haben wir sie vollendet und können sie **eintopfen (5.)**. Wir entfernen alle Blätter und legen stattdessen den Blumentopf mit dem höchsten Wert auf die Karte. Schließlich können wir noch maximal ein Plättchen und 5 "grüne Daumen" auf unserer Aufbewahrungskarte **aufbewahren (6.)**, bevor wir abschließend wieder den **Markt auffüllen (7.)**, wobei auch auf die zuvor nicht genommene Karte der Spalte ein Plättchen "grüner Daumen" kommt.

Die Partie endet, sobald wir alle unser Zuhause - das 5 x 3-Raster - fertiggestellt haben. In einer **Schlusswertung** erhalten wir dann für verschiedenste Sachen - wie auf dem Wertungsblock angegeben - Punkte: Für unsere vollendeten Zimmerpflanzen (der Wert im goldenen Stern), für unvollendete Pflanzen (1 Punkt für

je 2 Blätter), für unsere Blumentöpfe (je nach Topf 0 bis 3 Punkte), für unsere Zimmerkarten (1 Punkt für jede benachbarte Pflanze mit übereinstimmender Farbe), Möbelstücke und Haustiere (je mehr unterschiedliche, umso mehr) und eventuelle Boni von je 3 Punkten für "Pflanzenvielfalt" (alle 5 Pflanzenarten) und "Zimmerervielfalt" (alle 5 Zimmerfarben). Erreichen wir die **höchste Gesamtpunktzahl**, gewinnen wir das Spiel.



Fazit

"Sattgrün" stammt von **den Machern von "Cascadia"**, vom selben Verlag, ja mit Beth Sobel wurde sogar dieselbe Grafikerin engagiert. Es sieht ganz so aus, als versuchte man, an den Erfolg des letzten Jahres von der Jury zum "Spiel des Jahres" gekürten Legespiels anzuschließen. Tatsächlich verwendet die Kosmos-Neuheit einen **ähnlichen Auswahlmechanismus**.

"Sattgrün" bietet allerdings **mehr Optionen**, da man statt aus 4 Gelände-

plättchen nun sogar aus 8 Karten (4 Zimmerpflanzen und 4 Zimmer) wählen kann. Wie bei "Cascadia" gibt es aber auch hier die Möglichkeit, die strikte Beschränkung auf eine einzige Spalte des Marktes zu umgehen. Hier sind es die **"grünen Daumen"**, welche - wie die "Zapfenplättchen" - dafür eingesetzt werden können. Gegen Abgabe von 2 "grünen Daumen" kann man als **"Sonderaktion"** ein Plättchen und eine Karte aus unterschiedlichen Spalten nehmen. Weitere Sonderaktionen sind Plättchen und Karten im Markt auszutauschen, oder 1 Blatt auf eine beliebige Pflanze zu legen.

Das Wichtigste sind jedoch die **Zimmerpflanzen**, von denen immerhin 60 verschiedene im Spiel vorkommen. Die Einteilung in 5 Arten mag vielleicht botanisch nicht ganz korrekt sein (als Laie weiß ich so gut wie nichts darüber), sie erscheint mir aber aus spielerischer Sicht sinnvoll und zweckmäßig. Ich finde es zudem recht schön, dass auf jeder Zimmerpflanzenkarte ein paar Zeilen darüber stehen, so erfährt man nebenbei ein wenig Wissenswertes. Es zeugt außerdem für die liebevolle Detailarbeit, welche Autoren und Verlag in die Recherche für das Spiel gesteckt haben.

Fortsetzung von „Sattgrün“

Spielerisch relevanter sind aber die **Lichtbedürfnisse** und die **Wachstumswerte** der Pflanzen. **Blätter** als Zeichen für Wachstum werden jedes Mal dann auf eine Pflanze platziert, wenn ein benachbartes Zimmer die erforderlichen Lichtbedürfnisse erfüllt. Die Wachstums- und Punktwerte richten sich ein wenig danach, wie schwierig oder leicht dies zu schaffen ist.



Nachdem es unmöglich ist, auf diese Weise mehr als 4 Blätter auf eine Pflanze zu bringen, muss es wohl eine Alternative dafür geben. Schließlich brauchen einige Pflanzen, wie Zimmerjasmin oder Efeu ganze 9 Blätter, um die volle Punktezahl zu zählen. Und richtig: Die Hälfte der Gegenstandsplättchen sind nicht Möbelstücke oder Haustiere, sondern **Pflegeplättchen**. Je nach Art kann man damit 3 Blätter auf eine einzelne Pflanze ("Dünger"), je 1 Blatt auf 3 verschiedene Pflanzen ("Blumenkelle") oder 1 Blatt auf jede Pflanze um ein beliebiges Zimmer ("Gießkanne") legen.

Vollständig ausgewachsene Pflanzen werden - auch zur besseren Übersicht - sofort eingetopft. Dafür stehen zu Spielbeginn abhängig von der Spielerzahl einige **Blumentöpfe** bereit. Steintöpfe (sie bringen je 3 Punkte), Holztöpfe (je 2 Punkte) und Keramiktöpfe (je 1 Punkt) sind nur limitiert verfügbar, während Töpfe aus Terrakotta unbegrenzt zu haben sind, aber eben auch keine Punkte zählen. Fürs Eintopfen wählt man natürlich jeweils den wertvollsten noch zur Verfügung stehenden Topf aus.

Zimmerpflanzen, Lichtbedürfnisse, Wachstum, Blumentöpfe - das ist meiner Meinung

nach **thematisch recht gut gelungen**. Leider will der Rest nicht so ganz dazu passen. Vor allem die Zimmer wirken wie **aufgesetztes Beiwerk**. Im Grunde bildet man mit beiden Kartenarten bloß ein Raster, was absolut keinen Bezug zur Realität hat. Während die Pflege der Pflanzen leicht verständlich ist, ist das "Einrichten" der Zimmer mit Gegenständen **nicht wirklich intuitiv erfassbar**. Dabei lassen sich mit geschickt platzierten Zimmern und passenden Einrichtungsgegenständen bzw. Tieren fast so viele Punkte erzielen wie mit Pflanzen.

In einer fortgeschrittenen Variante kommen noch **Zielkarten** ins Spiel, welche zusätzliche Punkte für bestimmte Bedingungen bringen, etwa 4 Punkte für jedes Set aus allen vier Blumentopf-Arten oder 1 Punkt für jede Pflanze mit "perfekten Lichtverhältnissen". Meiner Meinung nach werden die Anforderungen dafür aber meist eher nebenbei, manchmal zufällig erfüllt, da man sich logischerweise auf die Pflanzen und Zimmer konzentriert. Schlimmer noch finde ich, dass so manche Zielkarte kontraproduktiv ist, wie etwa jene Karte, welche jede Pflanze, von der kein Lichtbedürfnis erfüllt wird, mit 2 Punkten "belohnt".

Mit den Zielkarten wurde offensichtlich versucht, dem Spiel eine weitere Ebene hinzuzufügen, was meinem Empfinden nach schief gegangen ist. Das ebenfalls in der Spielregel angebotene "**vereinfachte Spiel**" kann ich allerdings genauso wenig empfehlen, denn gerade die weggelassenen Spielelemente, wie die grünen Daumen, Blätter, Lichtbedürfnisse und Wachstumswerte machen für mich erst den Spielreiz aus.

Wie schon bei "Casca-dia" bietet die Anleitung aber noch weitere Herausforderungen und Szenarien für noch mehr Abwechslung, sowie ein **Solo-Spiel** an.

Fortsetzung von „Sattgrün“

Grundsätzlich passt dies auch, schließlich spielt sich "Sattgrün" auch im Mehrpersonenspiel eher solitär. Eine Solo-Variante ist demnach angebracht, sodass man sich auch in einsamen Stunden mit Zimmerpflanzen beschäftigen kann.

Das **Spielmaterial** ist auf jeden Fall solide, mit seinen Plättchen, Karten, schön gestalteten Blättern aus Holz (in zwei Größen) und einem Beutel für die Gegenstandsplättchen. Die Grafik stammt - wie bereits erwähnt - erneut aus der Feder von Beth Sobel. Vor allem die Zimmerpflan-

Wally

Game News -
Wertung



HALL OF GAME



Wer steigt als nächstes in unsere „Hall of Games“ auf? Diese Frage lässt sich nicht so einfach beantworten. Jene drei Spiele, die bis dato die meisten Punktw gesammelt haben, schwächeln nämlich ziemlich. PATH OF CIVILIZATION ist auf den 5. Platz zurückgerutscht, was ihm immerhin noch ein Pünktchen bringt. BIER PIONIERE ist auf den 11. Platz abgestürzt und konnte einen Rausfall gerade noch vermeiden. SEA SALT & PAPER hat's aber dann erwischt, es ist ganz aus der Wertung gefallen. So profilieren sich gerade andere Spiele. SETI setzte sich an die Spitze, dahinter CIVOLUTION, sowie - gleichauf - BOTANICUS und THE SAME GAME. Ex aequo auf dem 5. Platz landeten übrigens CAPTAIN FLIP, HENNEN und SLAY THE SPIRE.

zenkarten gefallen mir recht gut. Insgesamt kommt "Sattgrün" aber spielerisch nicht an die schlichte Eleganz von "Casca-dia" heran. Merke: Nicht immer sorgen vermehrte Möglichkeiten und ein höherer Anspruch auch für eine Steigerung des Spielreizes.



Bei dem aktuellen Auf und Ab lassen sich deshalb schwer Prognosen anstellen. Zumal ALLE Spiele, die sich momentan in der Wertung befinden, schon den einen oder anderen Punkte gesammelt haben. Aber eines kann ich schon prophezeien: Der Neuvorschlag BOMB BUSTERS (4 x vorgeschlagen) wird sich bald nach oben schwingen und nicht allzu lange brauchen, um in unsere „Ruhmeshalle“ zu gelangen.

Die Wertung:

1. SETI	3/+10/-0/13/ +
2. Civolution	4/+ 8/-0/12/ -
3. Botanicus	2/+ 6/-0/ 8/ +
The Same Game	2/+ 6/-0/ 8/ +
5. Path of Civilization	3/+ 3/-0/ 6/ -
Captain Flip	1/+ 6/-1/ 6/ +
Hennen	1/+ 5/-0/ 6/ +
Slay the Spire	*2/+ 4/-0/ 6/ +
9. Trio	1/+ 4/-0/ 5/ -
Die wandelnden Türme	1/+ 4/-0/ 5/ -
11. Bier Pioniere	2/+ 2/-0/ 4/ -
12. Sea Salt & Paper	1/+ 1/-0/ 2/ --

Vorschlag: Bomb Busters (4 x)

Game News - Spielkritik

Auch beim nachfolgend beschriebenen Spiel geht's um Einrichtung. Aber eher darum, dass nicht jedes dekorative Element gleich gefällt, weshalb Kompromisse gefunden werden müssen...



Titel: Décorum
Art: kooperatives Spiel
Autoren: Charlie & Harry Mackin, Drew Tenenbaum
Verlag: Skellig Games
Jahrgang: 2025
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 45,-

Einleitung

Der Mensch ist ein Herdentier, sagt man. Kaum zu glauben, denn wir betrachten uns doch alle als Individualisten, mit unseren eigenen Interessen und Idealen. Unseren Eigenheiten, Charakteren und Macken. Wenn wir dann doch meist zwangsläufig - zusammenleben müssen, etwa in einer Wohngemeinschaft, kommt es oft zu Konflikten, weil unsere Vorstellungen diametral zueinander verlaufen. Wollen wir die fried-



liche Kohabitation nicht gefährden, müssen wir dann halt unser Ego etwas zurückstecken, Kompromisse eingehen und auch auf die Wünsche der Anderen eingehen.

Damit sind wir schon mitten im Spiel "Décorum", bei dem wir bewusst in solch eine heikle Situation versetzt werden. Wir müssen unser Haus einrichten, wobei wir gleichzeitig unsere eigenen Interessen durchsetzen, als auch jene unserer Mitbewohner beachten müssen.

Spielbeschreibung

Die Situation sieht folgendermaßen aus: Unser **Haus** besteht aus vier Zimmern, nämlich einem Wohnzimmer und einer Küche im Erdgeschoss, sowie einem Schlafzimmer und einem Bad im 1. Stock. Eine **Aufbaukarte** für das anfangs gewählte Szenario gibt vor, in welcher Wandfarbe (rot, gelb, grün oder blau) jeder Raum gestrichen ist, und welche Gegenstände (Bilder, Lampen und Kuriositäten) sich in welcher Farbe und in welchem Stil (modern, antik, retro oder

selten) sich bereits in welchen Zimmern befinden.

Logischerweise passt uns da einiges nicht. Verdeckt zugeteilte **Bedingungskarten** zeigen uns an, was uns stört und was wir unbedingt haben wollen. Diese geben uns beispielsweise an, dass im oberen Stock keine Lampe sein darf, dass in der Küche unbedingt ein antikes Objekt stehen muss, dass die beiden Räume im Erdgeschoss nur in "warmen" Farben (rot oder gelb) gestrichen sein dürfen, dass im ganzen Haus mindestens zwei Bilder hängen müssen, und und und.....

Dummerweise decken sich unsere Ansprüche nicht oder nur teilweise, noch lästiger ist, dass wir nur unsere eigenen Bedingungen kennen, die unserer Mitbewohner aber (anfangs) überhaupt nicht. Es ist auch **absolut verboten**, über die Details der eigenen Bedingungskarten zu sprechen.

Eine Partie geht über mehrere Runden, in denen wir nacheinander an der Reihe sind. Unser **Spielzug besteht aus drei Phasen:**

1. Aktion

Wir führen eine einzige

Fortsetzung von „Décorum“

Veränderung im Haus durch. Wir können etwa ein Objekt aus dem Vorrat auf ein leeres entsprechendes Feld platzieren, ein Objekt entfernen, ein Objekt gegen eines desselben Typs im Vorrat tauschen (nicht allerdings zwischen 2 Zimmern) oder eine Wand streichen. Nur wenn wir mit dem aktuellen Zustand zufrieden sind, können wir passen.

2. Zufriedenheits-Check

Sind nach unserer Aktion alle Bedingungen unserer eigenen Karte erfüllt, können wir unseren Mitspielern mitteilen, dass wir zufrieden sind. Können diese das aus ihrer Sicht ebenfalls bestätigen, haben wir die Partie gewonnen.

3. Kommentare

Anderenfalls reagieren die Mitbewohner auf die Veränderung mit einem positiven, negativen oder neutralen Kommentar. zum Beispiel mit "Ich liebe es", "Ich hasse es" oder "Okay, mir egal".

Haben wir alle unseren Spielzug ausgeführt, wird abschließend der Rundenmarker um 1 Feld vorgeückt. In regelmäßigen Abständen (alle 5 Runden) findet daraufhin eine **Hausbesprechung** statt, bei der jeder von uns bekannt gibt, wie er sich momentan in Bezug zu dem Haus fühlt. Außerdem wählt jeder eine seiner Bedingungskarten,

um sie mit einem anderen Spieler zu teilen.

Wir haben gemeinsam gewonnen, wenn wir irgendwann allesamt zufrieden sind, weil wir **alle unsere Bedingungskarten erfüllen** konnten. Gelingt uns dies bis zum Ende der 30. und letzten Runde nicht, haben wir hingegen als WG versagt und demnach verloren.



Fazit

In den letzten Jahren ist eine ganz **neue Art des kooperativen Spiels** entstanden. Die Informationen zum Lösen eines Problems oder zur Gestaltung eines gemeinsamen "Projekts" sind unter den Spielern verteilt, aber es besteht Kommunikationsverbot oder stark eingeschränkte Kommunikation. So müssen die Spieler alleine durch ihre Aktionen Hinweise auf ihre Informationen, auf ihre Gelegenheiten liefern. Einige Beispiele für dieses neue Spielegenre sind "Ritual", "The Gang", "Tower Brix" oder "Romeo & Julia".

Der **Vorteil der verdeckten Informationen** liegt auf der Hand: Die Problematik eines dominanten "Alpha-Tiers", eines Spiel-

ers, der die Kontrolle des ganzen Spieles an sich reißt und die anderen herumkommandiert, was sie am besten zu tun hätten, fällt dadurch völlig weg. Allerdings hat die Sache auch einen Haken, denn nicht alle fassen das Kommunikationsverbot gleich streng auf. Mit unerlaubten Kommentaren, Gesten und verätherischen Mienen geben mehr preis als vorgesehen. Es liegt an der **Eigenverantwortung** der Gruppe, inwieweit sie dies zulassen und sich damit der Herausforderung berauben.

Der Streitpunkt in "Décorum" ist die **Einrichtung des gemeinsamen Wohnhauses**. Jeder Spieler verfügt über andere Bedingungen, und im Laufe des Spiels muss das Haus so ausgestattet werden, dass jeder zufrieden ist, also seine Wunschobjekte in den richtigen Zimmern stehen, die Wände nach seinen Vorstellungen gestrichen sind und seine "No Go's" aus der Welt geschaffen wurden.

Für jedes Szenario werden andere Bedingungskarten verwendet. Je nachdem, welche Bedingungen verlangt werden, gibt es **unterschiedliche Schwierigkeitsstufen**. In den ersten Szenarien sind die einzelnen Parameter so gewählt, dass weniger Konfliktpotential besteht, es also mehrere Lösungswege gibt, mehrere Konstellationen richtig sein können. Die

Fortsetzung von „Décorum“

schwierigeren Aufgaben hingegen sind so konzipiert, dass es meist nur eine einzige Möglichkeit gibt, die von den Spielern herausgefunden werden muss.

Die drei unterschiedlichen Objekte gibt es zwar in vier verschiedenen Farben und in vier verschiedenen Stilen. Laut Adam Riese ergäbe dies 48 unterschiedliche Kombinationen. Allerdings existieren **nicht alle Permutationen**, sondern bloß deren 12. Jeden Gegenstand finden wir in jeder Farbe und in jeder Stilrichtung bloß ein einziges Mal, jedoch nie in der gleichen Zusammensetzung.

Während einer Partie verlangt „Décorum“ doch einiges von den Spielern ab. So brauchen sie einerseits ein hohes Maß an **Aufmerksamkeit**, um feststellen zu können, welche Sachen die Mitspieler haben wollen und welche sie ablehnen. Andererseits erfordert es **logisches Denken**, um herauszufinden, wie sich die Wünsche der anderen mit den eigenen Vorstellungen in Einklang bringen lassen. Und schließlich ist auch eine gewisse **geistige Flexibilität** gefragt, um nicht stur auf denselben Standpunkt zu beharren, sondern kreativ nach Alternativlösungen zu suchen.

Ein wichtiges Instrument dazu bilden die **Hausbesprechungen**. Klug eingesetzt können mit ihnen Mitspieler auf die richtige Fährte gebracht und eventuelle Denkblockaden gelöst werden. Durch die Weitergabe eigener Informationen können auch besonders kritische oder stark umkämpfte Positionen klargestellt werden. Oft helfen Hausbesprechungen auf diese Weise, Lösungen zu finden.



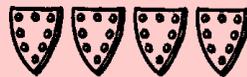
Zur **Spielerzahl**: Seltensamerweise wird in der Spielanleitung zuerst ausführlich das 2-Personen-Spiel beschrieben. Erst im Anschluss werden die Änderungen für drei oder vier Spieler erläutert, für die es einen eigenen Kartensatz und spezielle Szenarien gibt. Es hat den Anschein, als wäre „Décorum“ ursprünglich nur für 2 Personen konzipiert worden. Es funktioniert aber genauso gut als Mehrpersonenspiel, wobei in Spielen zu dritt die Bedingungskarten eines vierten Spielers gleichmäßig an die Spieler verteilt werden.

Das **Spielgefühl** ist zugegebenermaßen etwas ungewohnt. Nicht jeder kommt zurecht mit diesem Wechselspiel aus Durch-

setzen der eigenen Interessen und Zurückstecken zum Wohle der Gemeinschaft. Nicht umsonst bezeichnet es der Untertitel als "ein Spiel über **passiv-aggressives Zusammenleben**". Dafür ist es belohnend und ebenfalls befriedigend, wenn man draufkommt, was die anderen beabsichtigen und gemeinsam eine passende Lösung findet. In höheren Schwierigkeitsstufen kann es mitunter aber auch frustrierend sein, wenn durch ständiges Hin- und Herräumen von Objekten das eigentliche Ziel verfehlt wird.

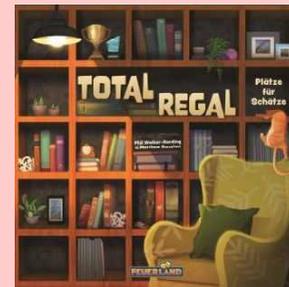
Ich kann „Décorum“ deshalb - auch wenn es mir persönlich recht gut gefällt - **keine uneingeschränkte Empfehlung** aussprechen. Es müsste vielmehr jeder Spieler im Rahmen einer Testpartie für sich selbst herausfinden, ob ihm diese Art von Spiel zusagt oder nicht.

Mely



Game News - Spielkritik

Ein beliebtes dekoratives Element beim Einrichten ist ein schönes Wohnzimmerregal. Was da aber reingestellt und präsentiert wird, ist wohl bei jedem verschieden...



Titel: **Total Regal**
Art: **Sammelspiel**
von: **Matthew Dunstan & Phil Walker-Harding**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 Minuten**
Preis: **Euro 34,90**

Einleitung

Regale sind ja eine Wissenschaft für sich. Und dabei meine ich nicht den kniffligen Zusammenbau von "Billy", "Kallax" oder anderen Ikea-Produkten. Was sich jemand in seiner Wohnung in die Regale und Schränke stellt, sodass es Gäste und Besucher sehen können, sagt mehr über seinen Charakter und seine Leidenschaften aus als er denkt. Der eine ist stolz auf seine erlesene Büchersammlung voller alter Meister und Klassiker, die er vielleicht selbst nie gelesen hat. Der

andere präsentiert darin Fotos seiner Liebsten, was einen ausgeprägten Familiensinn verrät. Und meine Wohnzimmerregale sind voll von Schallplatten, die meinen Musikgeschmack (guten alten Rock) offenbaren.

Im Spiel "Total Regal" räumen wir unsere "Lieblingsstücke" in ein großes Regal ein, um damit bestmöglich unsere durch Karten vorgegebenen persönlichen, sowie die allgemeinen Ziele zu erfüllen.

Spielbeschreibung

Wir erhalten zunächst unser **eigenes 3D-Regal**, welches wir aus 3 Teilen zusammenbauen und vor uns aufstellen. Durch Schlitze an der oberen Kante können wir im Spielverlauf Plättchen in die Spalten einwerfen, um unser Regal allmählich von unten nach oben zu füllen. Zu Beginn ziehen wir ein zufälliges **persönliches Ziel**, welches uns schon mal vorgibt, wo sich bestimmte Lieblingsstücke in unserem Regal zu befinden haben, um uns Punkte einzubringen.

Die "Lieblingsstücke" kommen auf **Plättchen**

vor. Es gibt sechs verschiedene Arten (Bücher, Spiele, Fotos, Trophäen, Pflanzen und Katzen), welche farblich leicht voneinander zu unterscheiden sind. Alle Plättchen wandern anfangs in einen Beutel, aus dem wir sie dann einzeln herausziehen und auf die markierten Felder des **Spielplans** auslegen. Schließlich decken wir noch zwei Karten "**Allgemeine Ziele**" auf und platzieren darauf Punkteplättchen in absteigenden Werten. Und dann geht's schon ans Einräumen!

Sind wir an der Reihe, dürfen wir uns vom Spielplan **1 bis 3 Plättchen nehmen**, welche in einer durchgehenden waagrechten oder senkrechten Reihe liegen. Wichtigste Regel dabei: Jedes davon muss bereits vor unserem Spielzug mindestens eine freie Kante aufweisen. Es ist also nicht erlaubt, Plättchen aus der Mitte der Auslage zu wählen. Anschließend lassen wir die genommenen Plättchen in beliebiger Reihenfolge von oben **in dieselbe Spalte** fallen. So füllt sich unser Regal allmählich.

Erfüllen wir eines der beiden **allgemeinen Ziele**, dürfen wir das entsprechende oberste Punkteplättchen

Fortsetzung von „Total Regal“

nehmen. Und wenn unser Regal schließlich als Erster komplett voll ist, erhalten wir auch das "Spielendeplättchen", welches 1 Punkt wert ist. Die Runde wird allerdings noch zu Ende gespielt, sodass wir alle gleich oft dran waren.

Am Spielende findet eine **Schlusswertung** statt, bei der wir prinzipiell für **drei unterschiedliche Kriterien** Punkte bekommen. Wir erhalten Punkte für A) unsere gesammelten Punkteplättchen (vor allem durch allgemeine Ziele), B) Übereinstimmungen mit unserer persönlichen Zielkarte (je mehr der darauf angegebenen Lieblingsstücke sich an der exakt richtigen Stelle in unserem Regal befinden, umso mehr), sowie C) für zusammenhängende Gruppen von Lieblingsstücken derselben Art (beispielsweise kriegen wir für eine Gruppe aus 4 Trophäen 3 Punkte). Konnten wir insgesamt die höchste Gesamtsumme erzielen, haben wir gewonnen.

Fazit

Ein Spiel über Regale? Das **Thema** ist ja mal was ganz Neues, richtig Originelles. Also - ich habe Dutzend Regale im Haus, zwar nicht im Wohnzimmer, dafür aber vollgestopft mit Spielen jeder Art. Von daher ist klar, was meine "Lieb-

lingsstücke" wären. Bei "Total Regal" ist dies aber total egal, denn es geht nicht um unsere Vorlieben, sondern darum, unser Regal nach bestimmten Vorgaben zu füllen, um möglichst viele Punkte zu erzielen, und da müssen dann halt auch Bücher, Trophäen, Fotos, Pflanzen und sogar Katzen auf die Étagères.



Eigentlich besitzt "Total Regal" ein **äußerst simples Spielprinzip**. So einfach, dass man sich fragt, wieso da noch niemand vorher draufgekommen ist. Wir nehmen ein paar Plättchen und werfen sie in ein dreidimensionales Gestell, sodass sie soweit nach unten rutschen, bis sie aufliegen. Felder in oberen Reihen können daher erst dann belegt werden, wenn die darunter liegenden Felder gefüllt wurden. Dieser Spielmechanismus ruft Erinnerungen hervor (also eine Art "Total Recall"), nämlich an den beliebten Klassiker "4 gewinnt!".

Aber Vorsicht! Wir dürfen dabei nicht dem Trugschluss erliegen, ein einfacher Mechanismus wäre

gleichbedeutend mit "total banal". Die beiden Spieleautoren Phil Walker-Harding und Matthew Dunstan haben uns nämlich mit kleinen, aber feinen Regeln in unserer Freiheit ein **wenig eingeschränkt**, subtil, aber doch wirkungsvoll, sodass es doch etwas knifflig wird.

Dies fängt schon beim **Nehmen der Plättchen** an. Wir dürfen zwar bis zu drei Plättchen nehmen, diese müssen sich jedoch erstens in einer durchgehenden waagrechten oder senkrechten Reihe befinden, und zweitens müssen alle gewählten Plättchen bereits vor dem Spielzug mindestens eine freie Kante aufweisen. Dies führt - öfter als uns recht ist - dazu, dass wir höchstens zwei Plättchen bekommen können, und dass manchmal auch nur ein einziges Plättchen wirklich sinnvoll ist.

An dieser Stelle kommt auch **etwas Interaktion** ins Spiel, denn wir müssen abwägen, ob wir durch das Aufnehmen bestimmter Plättchen nicht dem nachfolgenden Spieler eine Steilvorlage liefern, sodass dieser mehr von unserem Spielzug profitiert als wir selbst. Und natürlich können die zufällige Verteilung der Plättchen auf

Fortsetzung von „Total Regal“

dem Spielplan zusammen mit den Aktionen der Mitspieler schon dafür sorgen, dass es bei dem einen Spieler nur so "flutscht", während ein anderer Spieler stets nur Unbrauchbares vorfindet. Dies ist dann ein **gewisser Glücksfaktor**, den wir bei einem so lockeren Spiel wie diesem hier aber leicht akzeptieren können.

Die Zwänge setzen sich dann beim **Einräumen ins Regal** ebenfalls fort. Die Lieblingsstücke dürfen wir nämlich nicht irgendwo ins Regal einwerfen. Alle gerade aufgenommenen Plättchen müssen wir verpflichtend **in dieselbe Spalte** geben. Es ist dabei "total legal", die Reihenfolge zu ändern, solange alle in dieselbe Spalte wandern.

Und schließlich wollen wir die Plättchen auch noch so sinnvoll einsetzen, dass sie uns möglichst viele Siegpunkte bringen. Drei verschiedene Aspekte gilt es für uns dabei zu beachten. Die **persönlichen Ziele** gelten - wie die Bezeichnung schon verrät - nur für uns selbst, sie bleiben den Mitspielern sogar völlig verborgen. Auf unserer Karte "Persönliches Ziel" ist für jede Sorte eine ganz bestimmte Position angegeben. Je mehr sich davon an der exakt richtigen Stelle in unserem Regal befinden, umso mehr Punkte erhalten wir dafür als Belohnung.

Die beiden Karten "allgemeines Ziel" stellen hingegen **Anforderungen für alle Spieler** dar. Erfüllen wir diese schneller als die anderen, winken höhere Punkteplättchen als Belohnung. Im Spiel sind 12 unterschiedliche allgemeine Zielkarten enthalten, deren Schwierigkeitsgrad jedoch stark variiert. Es empfiehlt sich, die Aufgabenstellungen sorgfältig zu prüfen. Meiner Erfahrung nach sollte man sich nicht darauf versteifen, ein Ziel allzu verbissen zu verfolgen. Manchmal ist es besser, auf die eine oder andere Karte zu verzichten, wenn sie sich nur schwer mit den anderen Anforderungen vereinbaren lässt.

Wichtige Punkte bringt uns auch die **Gruppierung gleicher Plättchen** in unserem Regal. Während einzelne oder Paare gar keine Extrapunkte wert sind, zählen zusammenhängende Gruppen von Lieblingsstücken gleicher Art ab 3 Stück wertvolle Punkte: Drei gleiche Plättchen 2 Punkte, vier gleiche Plättchen 3 Punkte, fünf gleiche Plättchen 5 Punkte und sechs (oder mehr) gleiche Plättchen sogar 8 Punkte.

So ist es unsere Aufgabe, diese drei unterschiedlichen Möglichkeiten zu punkten **geschickt miteinander zu verbinden**. Wem dies am besten ge-



lingt, wozu - wie bereits erklärt - auch das gewisse Quäntchen Glück dazu gehört, der wird insgesamt die höchste Punktezahl erzielen. "Total Regal" erfordert meiner Meinung nach für ein Familienspiel genau **das richtige Maß an Überlegung**, weder zu kompliziert, noch "total genial", aber auch nicht "total banal". Die ausgewogene **Balance von Glück und Taktik** macht Spaß, und dies nicht nur unter Gelegenheitsspielern. Von mir daher eine **klare Empfehlung**.

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel hat ebenfalls mit **Einrichtung**, zumindest werden die meisten **Einrichtungsgegenstände aus Holz geschnitzt, gedrechselt, gebastelt...**



Titel: Woodcraft
Art: Aktionswahlspiel
Autoren: Vladimír Suchý und Ross Arnold
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 60 bis 120 Minuten
Preis: Euro 53,90

Einleitung

Ein klein wenig war ich bisher immer neidisch auf Berufe wie Architekt, Bauer, Seeräuber oder natürlich Ritter. Was hat es nicht schon alles für tolle Spiele mit diesen Berufsgattungen gegeben? Zugegeben, als Ritter und Seeräuber musste man auch schon für viel Schrott herhalten, aber wenigstens war man auf den Spielbrettern präsent.

Als Schreiner hingegen fühlte ich mich bisher eher unterrepräsentiert im



Spielkosmos. Doch nun hat kein geringerer als Vladimír Suchý sich dieser Lücke angenommen, und dafür dann auch gleich ein recht umfangreiches Werk erschaffen. Schreinern ist eben nichts "für schnell mal zwischendurch", das kann ich aus eigener Erfahrung bestätigen.

Spielbeschreibung

4 Spielbretter, 6 verschiedene Kartenstapel und noch einiges an Beiwerk, das ist schon mal eine Ansage. 12 Seiten Regeln (ohne Einleitung, Aufbau und Regelzusammenfassung am Ende).

Hab ich schon alle Leser abgeschreckt? Egal, ich schreib' trotzdem weiter und spoilere an dieser Stelle: **mir macht's Spaß!**

Hauptelement des Spiels ist ein **Aktionsrad** mit vier Quadranten. Anfänglich liegen alle sieben verschiedenen Aktionsplättchen im ersten Quadranten. Pro Zug wählt man eins dieser Plättchen aus, führt die entsprechende Aktion aus und legt das Plättchen anschließend in den nächsten Quadranten.

Wichtig dabei: Alle Spieler haben (fast) jederzeit

die Auswahl aus allen möglichen Aktionen. Doch mit dem Fortschreiten der vorersten, häufig gewählten Aktionen bekommen die hinteren Quadranten und die darin noch befindlichen Aktionen erst einen und dann sogar zwei wertvolle Boni „zugeschrieben“. Da muss man bei der Aktionsauswahl mitunter **gut abwägen**, welche Aktionen (in welcher Reihenfolge) gerade am günstigsten sind.

Doch **was machen wir eigentlich im Spiel, außer Aktionen auswählen?**

Wir bauen aus Holz die **verschiedensten Gegenstände**, z.B. eine Flöte, ein Bett, ein Klavier, ein Ruderboot und vieles anderes. Je nach Objekt brauchen wir dazu Holz in drei unterschiedlichen Sorten (Würfel in grün, gelb und braun) und Mengen, dargestellt durch die Augenzahl der Würfel. Ein Schaukelstuhl braucht z.B. zwei gelbe 3er und einen grünen 1er Würfel.

Holz kann man entweder (über Aktionen) auf dem Markt **kaufen**, oder **anpflanzen** und **wachsen** lassen. Doch was, wenn ich nun eine gelbe 6 habe, aber ja zwei 3er brauche? Dann

Fortsetzung von „Woodcraft“

kommt die **Säge** zum Zug und schneidet meinen gelben Würfel in zwei Teile. Wahlweise kann ich mit einer **Zusatzsäge** auch zwei Schnitte machen, habe dann also einen 1,2 und 3er Würfel und leime an den 2er noch ein Stück Restholz wieder dran, so dass er auch zur 3 wird.



Kann ich die genau passenden Würfel für den Auftrag abgeben, habe ich ihn **erfüllt** und erhalte meine **„Bezahlung“** in Blaubeeren, Siegpunkte, sowie meist noch verschiedene andere **„Belohnungen“** wie Schritte auf der Ruffleiste, Werkzeug oder Material für den nächsten Auftrag.

Bei der Arbeit helfen mir noch verschiedene **Gehilfen**, die ich zum Preis einiger Blaubeeren anstellen muss, und die dann Aktionen verbessern, mehr Holz wachsen lassen oder anderweitig für mehr Einkommen sorgen.

Auf die Dauer bauen sich so alle SpielerInnen ihre eigene **kleine Werkstatt** auf und versuchen damit, in den nur 13 Zügen möglichst viele Siegpunkte zu erreichen. (Und wer sich jetzt fragt, warum die Anleitung so lang ist, und die Beschreibung so kurz: Ja, ich hab einiges an Details weggelassen.)

Fazit

Schreinern will gelernt sein, und das ist mit „Woodcraft“ auch so. **Kein Spiel zum schnell**

Losspielen, erst mal gründlich durch die Anleitung arbeiten, keine Details überlesen. Anschließend **umfangreiche** Erklärung und dann vorsichtig losspielen. Dabei immer wieder **Zwischenfragen** beantworten, wie war das noch mal, was darf ich bei dem noch mal, kann ich auch ..., wenn ich ... mache? Ja, kann denn niemand mehr mal 'ne halbe Stunde **Regelvortrag** konzentriert zuhören und sich alles merken? Am Schluss hat man vor lauter Coaching sein eigenes Spiel vergessen, verliert haushoch und bekommt dann erklärt, so schwierig sei es doch gar nicht.

Und das stimmt ein Stück weit auch. Obwohl die

Regeln recht umfangreich sind, ist das Spiel **weniger kompliziert** als ich zunächst die Befürchtung hatte. Viele Aktionen bzw. Regeln ergeben sich stimmig aus dem Thema und fügen sich zu einer halbwegs sinnvollen Geschichte zusammen, was es mir einfacher macht, die Zusammenhänge im Blick zu behalten. Anstrengend sind nur die vielen kleinen Boni, die hier und da und dort mit fast jeder Aktion noch verteilt werden. Nicht selten geht mal einer vergessen, aber mit toleranten Mitspielern lässt sich das auch regeln.

13 Züge sind nicht viel Zeit für so ein umfangreiches Spiel und so gilt es, einen guten Fokus zu finden, um in der wenigen Zeit die richtigen Züge zu machen. Immer wieder wird dieser Fokus von den sich verändernden Bedingungen auf dem Spielbrett in Frage gestellt - mitunter (zum Glück nur selten) kann es einem auch passieren, dass die gewünschte Aktion nicht verfügbar ist. Ein sinnvoller Zug hat sich aber noch immer gefunden.

Die **Interaktion** zwischen den Spielern ist gering und beschränkt sich hauptsächlich auf „zufälliges“ Wegschnappen einer gewünschten Aktion. Ganz egal sind mir die Züge meiner Mitspieler nicht, sie beeinflussen das Spielgeschehen und entsprechend auch meinen Zug. Einen

Fortsetzung von „Woodcraft“

gravierenden oder sogar negativen Einfluss auf mein Spiel gibt es im Normalfall aber nicht.

Entsprechend kann das Spiel von **1 bis 4 Spielern** gespielt werden, wobei mir das Spiel zu zweit weniger Spass gemacht hat, da spielt man sehr nebeneinander her. (Allein spiele ich nie, das kann ich nicht bewerten). Spannender wird es mit 3 oder 4 Spielern, da dann der Aktionsauswahlmechanismus auf dem Rad erst so richtig in Schwung kommt und besser funktioniert. Die **Spieldauer** geht dann Richtung **2 Stunden**, was ich für das Gebotene aber absolut OK finde.

Das **Material** ist heute gängiger Standard, stabiler Karton, ordentliche Würfel, da gibt es nichts zu bemängeln.

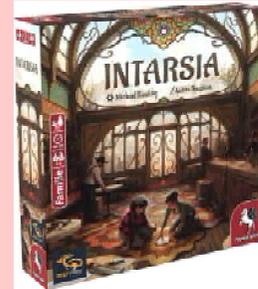
Insgesamt ein **gelungenes Spiel** im oberen (aber noch nicht ganz hohen) Komplexitätsbereich mit **schönem Thema**. (Zur Grafik und den Blau-beeren sag ich nichts, da kann sich jeder selber seinen Teil denken.)

Game News - Wertung



Michael

Timpe



Intarsia
Handwerker-Doku
von: **Michael Kiesling**
Pegasus Filme 2024
Dauer: 60 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Regisseur **Michael Kiesling** - bekannt geworden durch ausgezeichnete und prämierte Filme, welche er gemeinsam mit Regielegende **Wolfgang Kramer** gedreht hat - scheint ein Herz für Handwerker zu haben. In der Vergangenheit hat er schon filmisch über die Arbeit von Fliesenlegern, Herstellern von Glasfenstern, etc. berichtet. Nun widmet er sich der Kunst der Intarsien. Mit Holzeinlegearbeiten soll der Parkettboden des berühmten „Café de Paris“ ausge-



schmückt werden. Der Streifen berichtet über den Wettstreit um die schönsten Intarsienarbeiten.

Ein sehenswerter Film, der aber nicht an seine Meisterwerke, wie „Azul“ herankommt, welches 2018 immerhin den Oscar für den besten Film erhielt.



Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Mediengestaltung, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: **Franz Bayer**. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@trauner-hof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muss aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

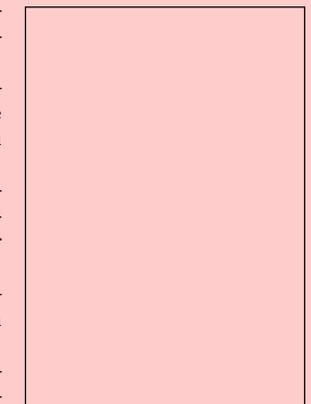
© 2025 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spieletage ("TraunCon") und anderen Spieleturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

anstellungen
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* auch in **facebook** vertreten



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „**Games, Toys & More**“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Haus-

nummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spielversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (www.dreamland-games.at).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** zum Testen von Spielen ein, denn von

sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Wenger